Ausgabe August 2013 Kostenloses pdf Heft 1

A-Train Journal

Simulation • Eisenbahn- und Entwicklungsmanagement

Editorial

Seit dem Erscheinen der letzten Ausgabe des Journals ist viel Zeit vergangen, wenn man sich als Maßstab die Entwicklung der Softwareindustrie hernimmt. Es ist also höchste Eisenbahn, ein wenig ins Detail zu gehen.

Was die Leser betrifft, so halten wir mit Anfang Juni bei knapp über 50 Downloads. Dabei hatte der Downloadlink etwas mehr als 180 Klicks. Das ist nicht ganz so schlecht, aber es liegt doch hinter meinen persönlichen Erwartungen von etwa 100 Downloads zurück.

In der deutschen A9-Szene gab es sehr viele Hochs und Tiefs. Der Initiator der Bahngigant-Homepage ist nach mehr als einem Jahr wieder von den Toten auferstanden. Die Aktivitäten sind jedoch, wie auch auf der Wisim-Community, eher bescheiden (von einigen Ausnahmen mal abgesehen). Das mag jedoch damit zusammenhängen, dass viele nach dem langen Winter jetzt die frische Luft genießen und nicht so oft vor dem PC sitzen.

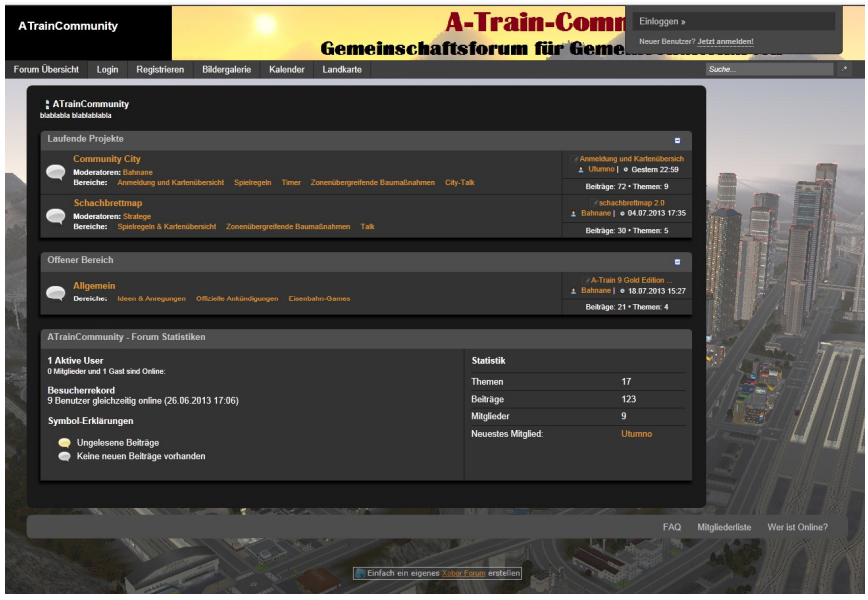
Etwas turbulenter war da schon die Sache mit der A-Train-Community. Diese Gemeinschaft hatte sich vor einiger Zeit bei der Bahngigant-Homepage getroffen und eröffnete schließlich eine eigene Community für ihre Gemeinschaftsmap. Als die Seite dann plötzlich geschlossen wurde, verlagerten sich die Aktivitäten wieder zur Bahngigant-Page, bis kurze Zeit später wieder eine neue eigene Homepage gegründet wurde. Diese Zeit war zusätzlich noch geprägt von einigen anderen Turbulenzen, welche ich aber an dieser Stelle nicht näher erläutern möchte. Heute ist aber die Luft, oder sollte ich besser sagen die Lust zu spielen, bei den Beteiligten ziemlich raus. Und weil ich ebenfalls ein Mitspieler dieser Gemeinschaftsseite bin, gleich zu einer weniger erfreulichen Sache: Auch bei mir ist die Lust etwas getrübt, was das Spiel anbelangt. Allerdings nicht des Spieles wegen!

Vor etwas mehr als vier Monaten zog der Frühling bei uns ins Land und somit begann meine berufliche Arbeit an der frischen Luft. Diese hält mich bis heute so auf Trab, dass ich den PC nur mehr ganz selten benutze. Das ist auch der Grund, warum diese Ausgabe auch etwas später erscheint. Und so wie es aussieht, werde ich erst wieder im November etwas Zeit für mein Hobby haben.

An dieser Stelle möchte ich mich ganz herzlich bei bleistift2 bedanken, der sich in mühevoller Arbeit um das Lektorat gekümmert hat. Schreiben ist eine Sache, das ganze in einen fachlich richtigen Rahmen zu bringen, eine andere. Vielen Dank!

Noch etwas Gutes gibt es zu berichten. tomdotio hat vor kurzem ein neues Video über die japanische Professional Edition gedreht. Eine ganz feine Sache. Wer es noch nicht kennt, unbedingt anschauen. So, das war's für diese Ausgabe von mir. Feedback bitte im entsprechenden Thread in der Wisim-Community posten.

Alles Gute und eine schöne Zeit wünscht euch
Olly



Startseite der A-Train-Community.

Let's play A-Train 9 #1

Gehen wir es langsam an...

Wie bereits kurz in der letzten Ausgabe (Heft 0) erwähnt, kann A-Train, dessen neunte Version in Deutschland als „Der Bahngigant" erschienen ist, auf eine lange Vergangenheit zurückblicken. Fast möchte ich das Wort „historisch" verwenden, denn vor mehr als 27 Jahren, genauer gesagt im Dezember 1985, konnte das Spiel erstmals einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt werden. Da in weiterer Folge immer wieder Verbesserungen vorgenommen wurden, stieg auch die Zahl der Fans. Nur dieser erfreulichen Entwicklung verdanken wir, dass heute auf unseren modernen PCs bereits die neunte Version läuft.

Installation & Konfiguration

Gleich zu Beginn sei die einfache Installation des Spieles hervorzuheben. Denn im Gegensatz zu anderen Mitbewerbern verzichtet UIG, der deutsche Publisher, auf Steam, Passwörter oder anderen Schnickschnack. Warum das so ist, kann ich auch nicht genau sagen, aber für uns User ist es natürlich ein großer Vorteil. In der heutigen Zeit, wo es nur so wimmelt von unfreiwilligen Mitgliedschaften, Spam, trojanischen Pferden und sonstigen Computer-Plagen, ist diese althergebrachte Form ein wahrer Segen. Aber vielleicht hat es gerade mit dem Spiel selbst zu tun, dass sich wirklich nur Liebhaber diese Software kaufen und alle anderen, die sich schnell mal das neueste PC Spiel irgendwo illegal besorgen, rasch die Freude daran verlieren (Stichwort Einarbeitungszeit).

Komponenten	Minimum	Empfohlen
Prozessor	CPU X2, 13 oder besser	AMD Phenom, I5 oder besser
Speicher	1,5 GB RAM	3 GB RAM
Grafik	Radeon 2800/Nvidia 8600	Radeon 4850/Nvida 460 GT
Betriebssystem	Win XP, Vista, Win 7	
Monitorauflösung	1280x1024 oder höher	1680x1050 oder höher
Festplattenspeicher	2 GB	
Geräte	Tastatur, Maus, Sound	

Die Systemanforderungen von A-Train 9.0

Vor dem Kauf der Software wäre es sicherlich nicht schlecht, einmal die Demo-Version auszuprobieren. Im Netz findet man bei einer der vielen Suchmaschinen sicherlich einen passenden Download. Die Demo läuft übrigens nur etwa 15–30 Minuten und hat eine eingeschränkte Lade- und Speicherfunktion, was Karten anbelangt. Zum Ausprobieren müsstet ihr halt öfter neu laden. Auch erinnere ich mich daran, dass der Editor-Modus nicht verwendbar war. Aber was vor dem Kauf bzw. der Demo-Version vielleicht noch wichtiger ist, ist die Frage: Läuft denn das Spiel bei mir überhaupt ruckelfrei?

Der glückliche Umstand will es, dass ich zu Hause zwei unterschiedliche PCs habe. Einen Spielecomputer und einen für „Otto Normalverbraucher". Daher kann ich hier auch ein kleines Leistungsprofil erstellen. Doch alles schön der Reihe nach. Der deutsche Publisher von A-Train gibt oben stehende Systemanforderungen an.

So weit so gut. Ausschlaggebend für ein störungsfreies Spiel ist neben der Hardware auch das

Komponente	Spielecomputer	„Otto Normalverbraucher PC"
Prozessor	AMD Athlon II X4 640 (4x 2,9GHz)	AMD Athlon II X2 255 (2x 3,1GHz)
Arbeitsspeicher (RAM)	8,0 GB	6,0 GB
Grafik	Radeon HD 6800 Series	NVIDIA GeForce 405
Grafik (Spiel)	4083 MB Grafikspeicher (total)	3839 MB Grafikspeicher (total)
Primäre Festplatte (FP)	931 GB gesamt	457 GB gesamt
Schreibgeschwindigkeit FP	76,12 MB / s	93,63 MB / s
Lesegeschwindigkeit FP	82,25 MB / s	88,25 MB / s

Tabelle mit technischen Unterschieden im Bezug auf die Einstellungen im Konfigurationsfenster.

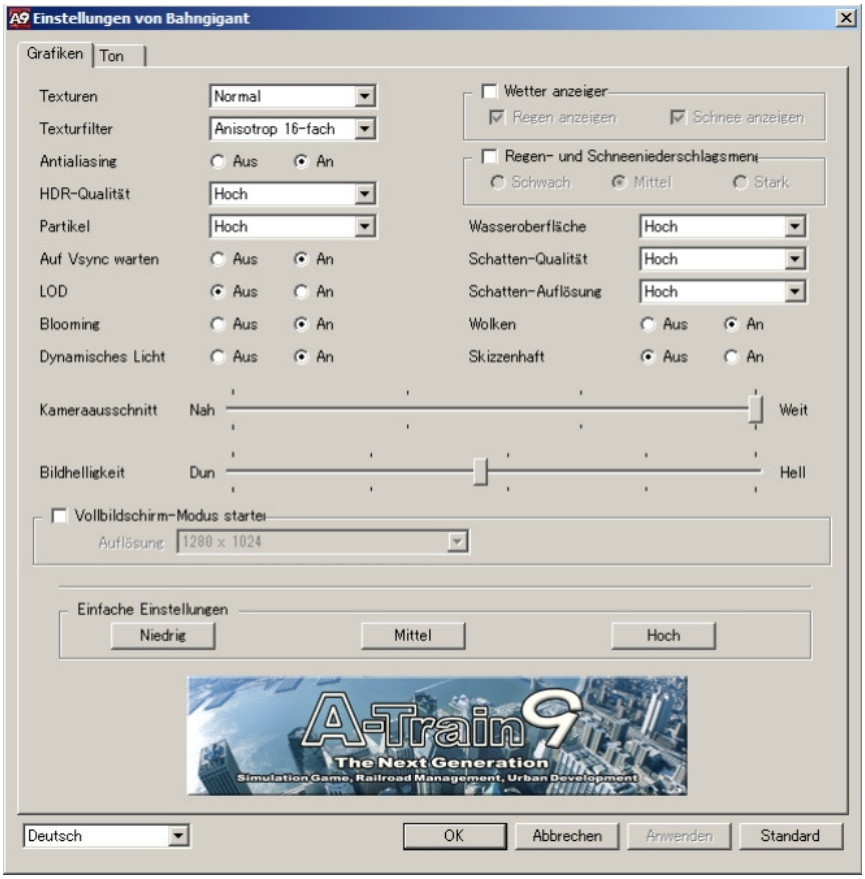
externe Konfigurationsmenü von A-Train. Es befindet sich im gleichen Ordner wie das Hauptspiel und unterscheidet sich nur durch ein rot hinterlegtes Icon. Da ich kein wirklicher Experte in Sachen Game-Tuning bin, entschloss ich mich kurzerhand für die automatische Konfiguration, „Einfache Einstellungen“ genannt. Dort gib es drei Buttons zur Auswahl, nämlich „Niedrig“, „Mittel“ und „Hoch“. Anhand meiner selbst erstellten zweiten Tabelle könnt ihr jetzt ablesen, wie sich die unterschiedliche Konfiguration des Spieles auf den PC auswirkt.

Konnte ich auf meinem Spielecomputer trotz schwacher Festplattenleistung noch immer mit der Einstellung „Hoch“ spielen, so war auf unserem leistungsschwächeren Computer schon die Einstellung „Niedrig“ nötig, damit es flüssig lief. Selbst die Einstellung „Mittel“ verursachte grobe Rucker. Anstandshalber sei noch gesagt, dass natürlich die Grafik in der höchsten Einstellung merkbar besser ist als in der niedrigeren. Es kommt halt darauf an, welche Maßstäbe man sich setzt bzw. welche Kompromisse man bereit ist, einzugehen. Ich verzichte an dieser Stelle bewusst auf die weitere Erklärung des Konfigurationsmenüs (Die einzelnen Einstellungen entnehmt bitte dem Handbuch), um rascher mit dem Spiel beginnen zu können. Nur so viel sei noch angemerkt: Ich persönlich empfand die ständigen Regen- und Schneeschauer beim Bauen eher als lästig. Darum habe ich diese im „Wetter anzeigen“-Feld ausgeschaltet. Tomdotio hat bei seinen Let’s Plays das Wetter immer eingeschaltet gelassen, daher denke ich, es ist wohl eine reine Geschmacks- bzw. Konzentrationssache, ob man das Wetter will oder nicht.

Auswahl der Spielvarianten

Um den theoretischen Teil abschließen zu können, möchte ich noch kurz auf die Spiel-Möglichkeiten eingehen. A-Train bietet dem Spieler einige Auswahlmöglichkeiten:
Die erste Option ist wohl die am meisten verwendete: Die **Wirtschaftssimulation**. Dabei gilt es, mithilfe von Häusern, Fabriken, Lagerplätzen, Büros, Kraftwerken, Freizeiteinrichtungen usw. eine funktionierende Stadt aufzubauen. Doch was wäre eine Stadt ohne öffentliche Verkehrsverbindungen? Diese muss der Spieler in Form von Zügen und Bussen in die gesamte Struktur mit einbauen. Darüber hinaus gilt es, auch noch einen einheitlichen, aber nicht immer einfachen Warenverkehr mit LKWs und Güterzügen aufrechtzuerhalten. Als besondere Herausforderung sei die finanzielle Komponente genannt. Wie im realen Leben wirft das Unternehmen Gewinne oder Verluste ab und diese werden dann auch noch regelmäßig von der „Finanz“ als Steuern geltend gemacht. Daher steht bei jedem Spiel in dieser Kategorie der sorgfältige Umgang mit Geld im Vordergrund! Zum drüberstreuen gibt es übrigens noch die Möglichkeit, Aktien zu kaufen oder Kredite aufzunehmen. Doch Vorsicht, die Schwankungsbreite dieser Geschäftsfelder ist enorm! Der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt, dass man bei dieser Spielvariante zwei verschiedene Karten verwenden kann: Entweder eine gänzlich unbebaute oder eine teilweise mit Infrastruktur ausgestattete. Welche der Spieler auswählt, hängt zum einen von ihm selbst ab, zum anderen auch von der jeweiligen Ausgangssituation (Schwierigkeitsgrad). Ich werde gleich noch etwas näher auf diesen Umstand eingehen. Gespielt wird diese Variante im „Spieler Modus“

Bei der zweiten Option handelt es sich vermutlich um einen



In diesem „Konfigurationsfenster“ hat der Spieler die Möglichkeit, zahlreiche Features den Anforderungen seines PC anzupassen. Es ist jedoch nur extern aufrufbar (nicht in der Spieloberfläche integriert).

Spieloptionen	Zweck
Wirtschaftsimulation	Aufbau eines funktionierenden Wirtschaftssystems mithilfe von Bahn, Bus, LKW, Fabriken und diversen Gebäuden
Streckenbau (Dioramenbau)	Aufbau einer virtuellen Modellbahnanlage
Fahrplankoordination	Planung komplizierter Zugverbindungen für maximal 100 Züge sowie maximal 100 Strassenfahrzeuge

Spielmöglichkeiten in A-Train 9.0

Kindheitstraum vieler Männer: Der **Streckenbau (Dioramenbau).** Hierbei kann der Spieler, oder besser „Planer", seiner Fantasie freien lauf lassen. Es gibt bereits viele Möglichkeiten, die Gleise realitätsnah zu verlegen. Jedoch muss ich an dieser Stelle auch sagen, dass einige Gleisbilder noch immer nicht machbar sind, z.B. Bogenweichen oder Steigungen in Bögen. Aber das sollte uns nicht davon abhalten, unseren Kindheitstraum auszuleben. Eine besondere Aufgabe kommt bei dieser Variante den Rangier- bzw. Frachtenbahnhöfen zu. Sie können nämlich als sogenannte Abstellgruppen verwendet werden. Ausgeschmückt wird das ganze dann noch mit einer schönen Landschaft. So wird aus dem Spiel eine virtuelle Modelleisenbahn. Die Hauptbühne für den Streckenbau ist im diesem Fall nicht der „Spieler Modus", sondern der „Editor". Dort kann man herumprobieren, bis einem der Kopf raucht, ohne auch nur einen Euro ausgeben zu müssen. Ob man dann das fertige Produkt in den „Spieler Modus" exportiert, bleibt dem Spieler selbst überlassen.

Die dritte und zugleich letzte Option ist der Aufgabe eines Fahrdienstleiters am ähnlichsten: Die **Fahrplankoordination**. In A-Train 9 sind nämlich bis zu 100 Züge gleichzeitig möglich. Dabei gilt es, wie im richtigen Leben, Fahrpläne zu erstellen und entsprechende Weichen zu programmieren. Anders als bei anderen Eisenbahnsimulationen gibt es bei A-Train keine Signale, sondern sogenannte „intelligente Weichen", die eben entsprechend konfiguriert werden müssen. Um diese Arbeit zu unterstützen, habe ich den Fahrplanmananger im pdf-Format entworfen. Dieser enthält eine Sammlung verschiedener Formulare. Spielen kann man den „Fahrplankoordinator" ebenfalls im „Editor", ohne fürchten zu müssen, dass das Geld ausgeht.
Natürlich besteht auch die Möglichkeit, eine fertige Karte (sei es jetzt der Streckenbau oder die Fahrplankoordination) im „Spieler Modus" zu spielen. Das kostet aber viel Geld und falsche Entscheidungen können sehr schnell zum Ende führen!
So, und bevor jemand mir jetzt böse Mails schreibt und meint, der Typ quatscht zu viel, will ich zum Abschluss des ersten Teiles jetzt von der Theorie zur Praxis übergehen.

Eine Entscheidung treffen

Als Anfänger, und für solche ist dieser Bericht gedacht, stehe ich vor der Frage: Wie fange ich am besten an? Mit

1) einer leeren Karte,
2) einer Karte mit einer Stadt und Verkehrsinfrastruktur,
3) einer Karte mit mehreren Städten oder
4) einer Karte mit ca. 80% bebauter Kartenfläche

Aus meiner persönlichen Erfahrung kann ich nur sagen, dass bis auf Möglichkeit Nr. 2 alle anderen Versuche, ein Unternehmen über das erste Jahr zu bringen, absolut gescheitert sind! Dabei habe ich mir, so wie viele andere auch, die schon bekannten Let's-Play-Videos angesehen und mir besonders den Satz von Tom eingeprägt: „Am Anfang immer großzügig bauen, denn später ist alles nur mehr schweineteuer." Nun ja, dieser Satz mag zwar im Prinzip stimmen, aber es kommt immer auf die jeweiligen Umstände an (wie viel Kapital habe ich am Anfang, wie einfach ist die Topografie der Karte, etc.) Nach langem Experimentieren entschloss ich mich für die mitgelieferte Karte der Vollversion „Stadtplanung im großen Gebiet". Diese Map ist zum Erklären und der Übersicht wegen für Anfänger am besten geeignet. Das Bauen auf einer leeren Map ist zwar auch eine Option, dabei sollte man sich jedoch immer vor Augen halten, dass man dort noch eine Infrastruktur zu bauen hat und man den am Anfang den Kreditrahmen vollständig ausschöpfen muss! Die kleinere „Anfängerstadt" in unserem Beispiel kann uns wertvolle Informationen liefern, wie das Zusammenspiel der einzelnen Objekte in A-Train funktioniert. Bevor wir jetzt loslegen, nur so viel: Ich habe drei Anläufe gebraucht, bis ich die Map ein halbes bzw. sogar ein ganzes Jahr lang „am Leben erhalten" konnte und ich nicht mehr Pleite gegangen bin! Meine Großzügigkeit aufgrund der Befürchtung, später werde alles viel zu teuer, war oftmals viel zu groß!

Allgemeine Strategie:

Meine persönliche Vorgehensweise sei bitte nur als Beispiel zu werten und nicht als das Allheilmittel zum Erfolg.
Zuerst stoppe ich den Timer. Dieser verursacht nur unnötige Verluste bei nicht optimierter Karte! Anschließend entfernte ich dann alle Straßen, die für einen Bahnübergang infrage kommen (vorher

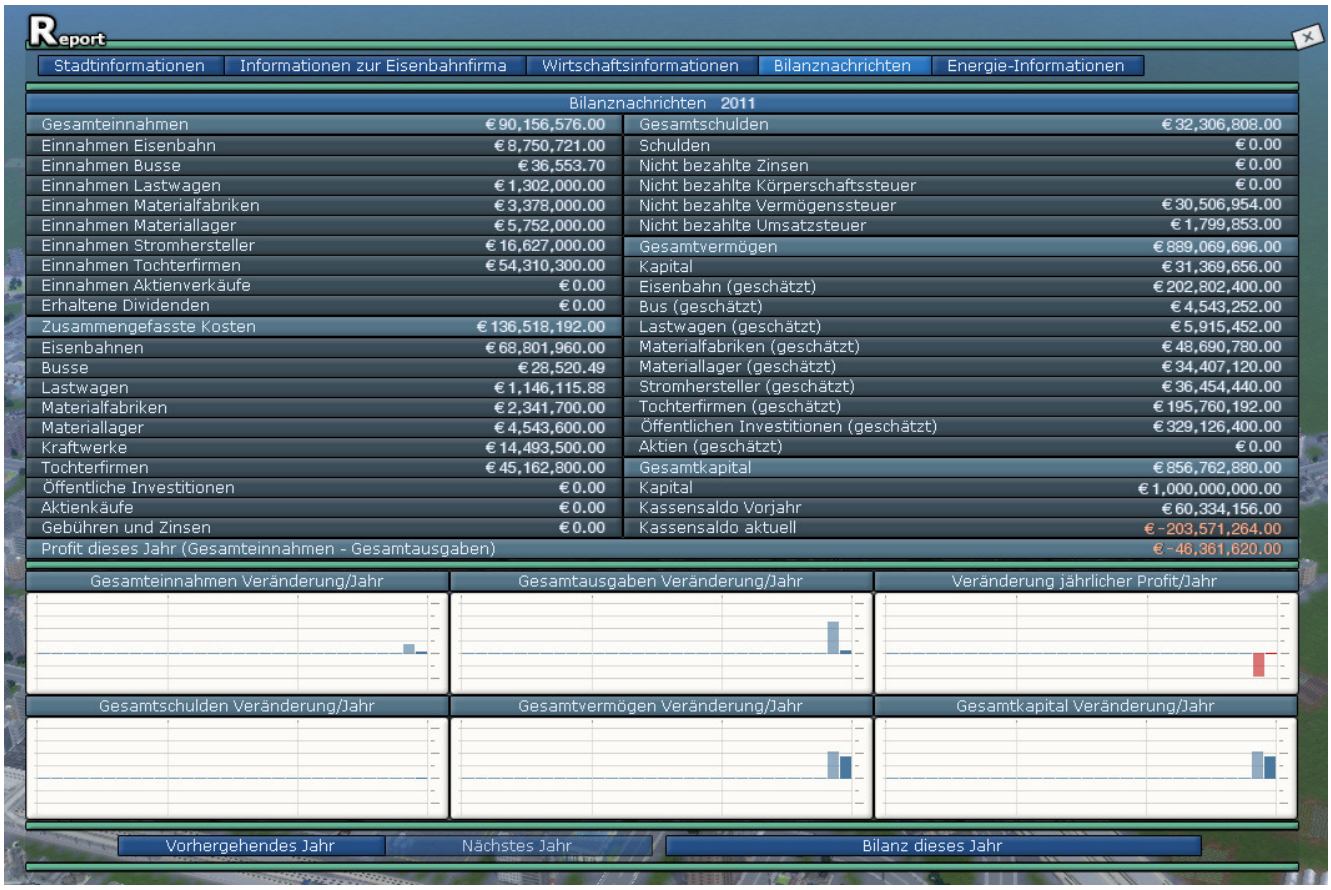
natürlich überlege ich mir die neue Streckenführung sowie Bahnhofspositionierung, um unnötige Fehlerquellen und daraus resultierende Kosten zu vermeiden). In einem zweiten Schritt platzierte ich jetzt die neu zu errichtenden Bahnhöfe, und verbinde diese mit der bestehenden Gleisinfrastruktur. Als nächstes optimierte ich noch die Fabriken und Warenlager und errichte neue LKW-Terminals (dabei kann man den Timer zu Testzwecken schon mal kurz anschalten). Schließlich bekommen bestehende Busse gegebenenfalls eine neue Route.

Noch rasch einen oder zwei Güterzüge kaufen, diese Testen und schon kann man das Spiel durch aktivieren des Timers starten. Jetzt schaue ich mir die Sache mal eine Weile an, im Zeitraffer oder bei normaler Geschwindigkeit.

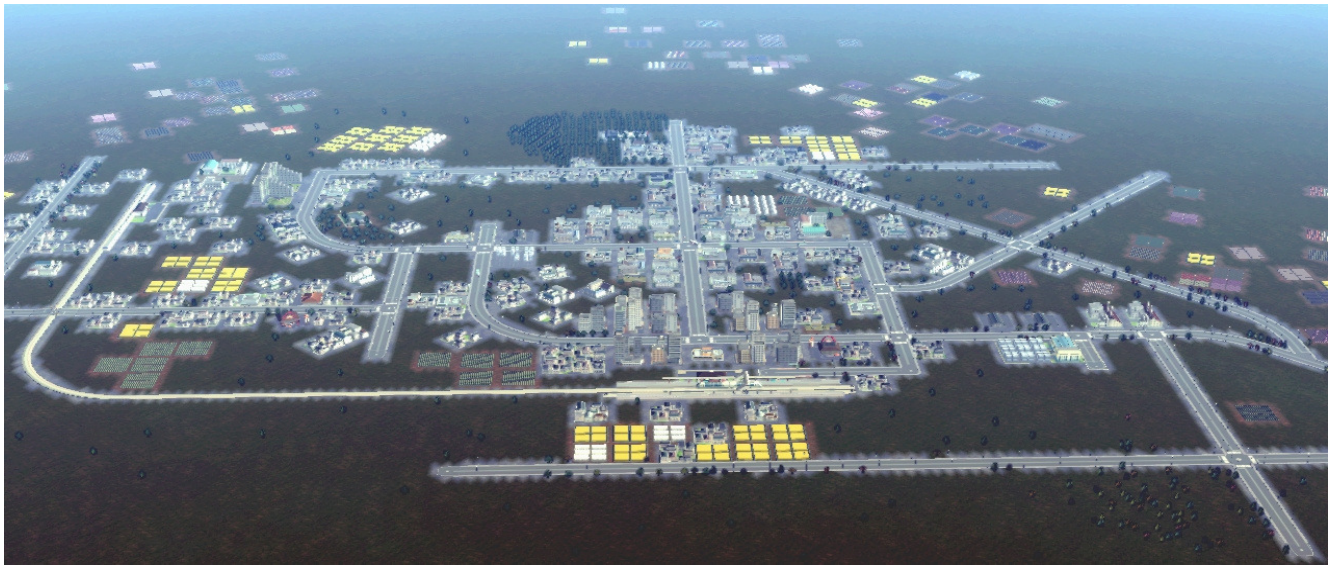
Wenn die Einwohnerzahl die „magische“ 600er Grenze erreicht, und ich sparsam und effizient gebaut habe, dann komme ich jetzt schon in die Gewinnzone (und das schon nach einem halben Jahr!) Zwischendurch baue oder kaufe ich, sehr dicht in Bahnhofsnähe, das ein oder andere Objekt (Wohnhaus, Büro oder Supermarkt; alles andere wäre noch zu früh). Spätestens ab diesem Zeitpunkt ist die Kontrolle der Energie sehr wichtig! In einem zweiten Schritt optimiere ich noch die restlichen, bereits gebauten Bahnhöfe, und treffe weitere vorsichtige Schritte in Richtung Kartenrand. In dieser Phase teste ich auch schon mal gerne ein Hotel bzw. eine kleine Freizeiteinrichtung. Die anderen Gebäude machen ja schon seit einiger Zeit Gewinn.

Das erste Jahr ist geschafft

Nach Ende des ersten Jahres, meine Karte macht inzwischen in fast allen Bereichen Gewinn, erfolgt die Herstellung eines Gleisanschlusses zum Kartenrand. Hierbei wähle ich aus Kostengründen immer den kürzesten ebenen Weg. Nach Inbetriebnahme des Expressgüter- und -personenzuges muss ich die Stadtstrecken weiter genau beobachten. Denn die Fahrgastfrequenz hat sich durch die neue Fernbahn etwas verändert. Neben einer möglichen Strategie ist vor allem das Geld ein großer Unsicherheitsfaktor. Ein Blick in den Report Menü/Bilanznachrichten verrät uns einiges. Wichtig hier ist die Zeile „Kapital“. Sie ist gleich unterhalb des Gesamtvermögens zu finden. Dort ist das aktuelle „Barvermögen“ ersichtlich. Weitere wichtige Zeilen findet man bei den Gesamtschulden. Diese Zahlen sollten natürlich nicht höher sein als die im Feld Kapital. Die Fälligkeit der einzelnen Posten ist leider unterschiedlich. Nach Angaben ohne Gewähr von Bahnane auf der



Meiner Meinung nach das wichtigste Fenster in A-Train. Der Report mit den Bilanznachrichten. Hier die Übersicht zu behalten ist nicht ganz leicht, aber alle paar Monate einen Blick auf die Zahlen zu haben hilft bei der Planung ungemein und ist natürlich eine sehr große Herausforderung im Spielablauf selbst. Bauen kann jeder, aber das Geld richtig zu managen ist eine Aufgabe für Profis (...)



Stadtplanung im großen Gebiet: Die Kartenübersicht am 1.1.2010. Im Vordergrund der mehrgleisige Bahnhof.

BahnGigant Fanpage und WiSim-Community ist die Umsatzsteuer jeweils am Ersten des Monats fällig, die Körperschaftssteuer am ersten April, die Vermögenssteuer am ersten Mai. Die Zinsen hängen von der Laufzeit der Kredite ab. Auch darf man sich nicht irritieren lassen, wenn man am 1.1. in der Zeile „Profit dieses Jahres“ ein Plus hat und kurze Zeit später dann rote Zahlen schreibt. Vermutlich hat man in der Zwischenzeit etwas gebaut oder gekauft, und der Tages- bzw. Wochengewinn war niedriger als das neue Geschäft bzw. der Bau. Der Vollständigkeit halber empfehle ich auch noch die Installation des Fanpatches (erhältlich z.B. im Add-on „Megaports“). Dieser enthält die fehlenden Züge, welche bei der DVD-ROM nicht dabei waren. Soweit das Wichtigste für den Start.

Am Ende meines Berichtes folgen jetzt noch einige Erläuterungen zu meiner Musterstadt, die ich für diese Ausgabe gebaut habe. Siehe Downloadtabelle.

Stadtplanung im großen Gebiet

Am **Anfang** weist die Karte (mitgeliefert im Hauptspiel) eine Einwohnerzahl von 246 auf und ein „Barvermögen“ von € 1.000.000.000. Startjahr ist 2010.



Auf diesem Bild vom 14.01.2010 wurden schon zahlreiche Anpassungen vorgenommen. Der mehrgleisige Bahnhof auf dem oberen Bild wurde noch nicht verändert und befindet sich auf diesem Screenshot in der rechten oberen Hälfte.



Bis zum 25. Juni 2010 konnte der mehrgleisige Bahnhof, hier etwas rechts platziert, bereits dreigleisig ausgebaut werden.

Beginner Stufe1 14. Januar 2010;
Einwohnerzahl: 242 (durch Abrisse während des Streckenbaus verursacht)
Es wurden neue Bahnhöfe gebaut, zwei für Personen und drei für Güter. In der Stadtmitte habe ich einen sehr großen Bahnhof gebaut, jedoch nur mit zwei Gleisen. Mehr wäre viel zu teuer gekommen (Abriss- und Baukosten). Die seltsame „Schleifenverbindung" vom bestehenden Bahnhof zum neuen Bahnhof an den Solaranlagen vorbei war die kostengünstigste! Diese soll, wenn es das Kapital zulässt, später entfernt werden. Weitere Infos entnehmt bitte den erläuterten Screenshots!

Beginner Stufe2 25. Juni 2010;
Einwohnerzahl: 1788
Nachdem ich Profit machte (Gebäude, Busse, LKWs und Personenzüge), baute ich die beiden restlichen Bahnhöfe noch aus (dreigleisig und zweigleisig). Hierbei zeigte sich leider auch bereits ein erster Fehler: Dort, wo bald die Fernbahn zum Kartenrand fahren wird, habe ich einen zweigleisigen Güterbahnhof gebaut. Leider ohne entsprechende Gleisanschlüsse stadtauswärts. Prompt wurden Gebäude vom Computer errichtet. Ein Abriss wäre zwar möglich gewesen, war mir aber schon viel zu teuer!

Beginner das 2. Jahr 9. März 2011;
Einwohnerzahl: 4468
Barvermögen ca. € 31.000.000 und (noch) kein Kredit benötigt. Die Personenzüge weisen Einnahmen von € 39.000 gegenüber Ausgaben von € 12.000 aus. Ein sehr guter Wert, dank der Züge zum Kartenrand. Wie einigen auch auffallen wird, habe ich nur einen einzigen Bahnübergang nach dem Gleisbau wiederhergestellt. Alle anderen müssen noch warten (solide Gewinne nötig).

Ich hoffe, ich habe dem ein oder anderen mit diesem Beitrag Lust bzw. Appetit machen können, das Spiel doch noch zu spielen. Wer nämlich das erste Jahr geschafft hat, ist so einigermaßen über dem Berg. Viel Glück beim Spiel!

Spielname	Datei:
Beginner Stufe 1 (14.01.2010)	Ergänzungskarten zum A-Train Journal
Beginner Stufe 2 (25.06.2010)	
Beginner das 2. Jahr (9.03.2011)	

Linktabelle zu den einzelnen Spielständen.

tomdotio Video-Reihe

Für viele ist tomdotio in der PC-Spiele-Szene schon ein Begriff geworden. Auf seinem YouTube-Kanal stellt er alte und auch neuere Computerspiele vor. Erfreulicherweise widmete er sich in der Vergangenheit auch unserem Spiel, sodass mittlerweile eine ganz schöne Sammlung zustande gekommen ist. Für diese Ausgabe habe ich mir die Mühe gemacht, alle 20 Folgen der „Let's Play A-Train 9", welche die japanische Version behandelt(!), kurz in Stichworten zu besprechen. Wer Fragen zum Spiel hat, kann in der Liste kurz nachschauen, und wenn er fündig geworden ist, einfach das entsprechende Video anschauen. Es sollte daher nicht mehr notwendig sein, alle Videos anzuschauen, um eine Frage beantwortet zu bekommen (wer die einzelnen Folgen aber noch nicht kennt, dem seien sie natürlich wärmstens empfohlen!)

#01 – Durch das Tal

- Gestartet wird mit einer leeren Map
- Tom empfiehlt, großzügig zu bauen
- Zuerst die Bahnhöfe bauen, dann die Strecken
- In diesem Falle viergleisig mit Abzweigung
- Weiters Frachtbahnhöfe bauen (Länge 10 für den Kartenrad, 8 für die Stadt)
- Umschlagplätze errichten (Terminals)
- 1.000.000.000 am Anfang in Immobilien investieren, da es später sehr teuer wird und man mit Immobilien am meisten Geld verdient.
- Straßen zum Teil anlegen (Geld beachten!)
- Fabriken im unmittelbaren Bereich der Bahnhöfe anlegen
- Lagerplatz am Ende eines Bahnhofkreises anlegen (jedoch innerhalb des Kreises)

#02 – Es werde Licht

- Kraftwerke am Kartenrand bauen
- eine Ordnungsstruktur für die einzelnen Zugarten schaffen. Personenzüge und Güterzüge z.B. in der Liste eher weiter hinten anlegen (z.B. Nr. 35–40 bzw. Nr. 90–100).
- Güterzüge am Abend fahren lassen, da Fabriken am Tag produzieren
- Fabriken aktivieren, indem sie mit Strom und LKW versorgt werden
- Am Wochenende gibt es keine Produktion von Gütern! Dies ist bei den Fahrplänen zu beachten.
- Die maximale Kapazität pro Karte liegt bei 100 Zügen.

#03 – Lass uns pendeln

- Einstellen von Bahnsteigen sowie das Programmieren der Weichen nach Zeit
- Immobilien zuerst in einem Gebiet mit Büros und Hotels bauen
- Jetzt das Wachstum mit Passagieren anregen
- Gegenzüge (für Personenverkehr) erstellen.
- Eine Stadt am Kartenrand ist meistens ein Verlustgeschäft.

#04 – Vorplanung und Vorlauf

- Wie verdiene ich Geld? Durch Aufkaufen von Immobilien der Konkurrenz!
- Weiteres Wachstum eines Gebietes mit Geschäften anregen (Supermarkt, etc.)
- Jetzt kann man Busse in Betrieb nehmen.
- Falls möglich, einen Geldpuffer von ca. 50 Milliarden aufheben
- Fabriken, die am weitesten weg vom Bahnhof sind, gehen am schlechtesten!
- Tipp: Soviel, wie man im Vorjahr verdient hat, kann man auch ausgeben.

#05 – Wartezeit

- Sehr viel Theorie in dieser Folge:
- Verkehrswege ohne Gebäude etc. im Voraus bauen – warum?
- Thema Steuern: Einkommen, Umsatz- und Vermögenssteuer: USt ist monatlich fällig, Körperschaft im April, Vermögenssteuer im Mai
- Eine rasch aufgebaute Infrastruktur kann Ende des 2. Jahres Geld bringen.
- Mögliche Spielvarianten: klein bauen, klein bleiben, viele Jahre ohne Gewinne oder groß bauen, groß wachsen, nach dem 1. Jahr etwas Gewinn machen
- Je mehr Waren, desto größer die Chance für größere Gebäude und mehr Passagiere
- Das erste Jahr ist vorbei – ein Schlüsselmoment!
- Thema Züge: Je schneller, desto weniger Passagiere und desto teurer in Unterhalt und Anschaffung
- Richtung Kartenrand fahren lohnt sich erst ab 400–500 Passagieren (testen).

#06 – Der (finanzielle) Moment der Wahrheit

- Wieder viel Theorie
- Diverse Zuschauerfragen werden beantwortet.
- Wie viele Passagiere pro Bahnhof? Bei A-Train wird das praxisnah gespielt!
- Das Budget – einige allgemeine Erklärungen
- Es gelten meistens Schätzwerte.

#07 – Gebäude von A.R.

- Diverse Optimierungen an der Karte werden vorgenommen.
- Firmensitz wird gebaut und zwar neben dem Bahnhof bei

den Büros (dichteste Bebauung!)

- Eine Pufferzone als Lagerplatz für neue Rohstoffe macht keine Gewinne.
- Die Abfahrtszeiten in A8 waren für Passagiere etwa um acht Uhr, in A9 6:30 bis 7:00!
- In dieser Folge gibt es viel Feintuning. Tom muss jetzt sparen, erst später geht das Bauen richtig los.
- Bei Energiegebäuden verdient man immer was.

#08 – Fragen und Antworten

- Einige Zuschauerfragen
- Lagerplätze auch unterirdisch möglich (aber dadurch weniger Übersicht)
- Ein Taktverkehr ist erst bei vollen Zügen sinnvoll.
- Schnellzug am Kartenrand ist gutes Geld.
- Ab dem 2. Jahr vermutlich ins Plus
- Bei 30 Milliarden sollte man wirklich mit dem Geldausgeben aufhören, um nicht am 1.1. wegen der anfallenden Steuer in die roten Zahlen zu kommen.
- Züge: weite Strecken – schnelle Züge; kurze Strecken – langsame Züge

#09 – Zug-Upgrade

- Diese Folge dauert nur 5 Minuten.
- Zugoptimierung sowie Busoptimierungen
- Öffentliche Gebäude sind zwar für die Stadtentwicklung gut, man kann sie aber nicht mehr abreißen!

#10 – Fragen über Fragen

- In dieser Folge eine größere Frage-und Antwortstunde:
- Vorstellung des 300er Speed-Modus.
- Im Prinzip Staffelende von Tom
- Ab 100.000 kWh erst größeres Kraftwerk bauen.
- Fabriken machen schnell Minus, wenn es einen Stau gibt und die Waren liegen bleiben.
- Map-Editor: Zuglimit Einstellen und Zeit um bis Faktor 30 reduzieren möglich
- Man wird nur wirklich reich mit Immobilien, nicht mit Zügen, aber wie lange dauert es, bis sie sich rentieren?
- Den Kartenrand sich selbst überlassen, nicht investieren, weil fast immer im Minus

#11 – Gewinn-Tuning

- Dampfloks eher für Sonderfahrten bzw. kleine Strecken verwenden
- Zu großes Kraftwerk am Anfang macht Verlust!
- Mindestens die Hälfte an Energieverbrauch nötig.
- Der Zusammenhang: Aktien–Kreditzinsen–
- Grundstückspreise
- U-Bahn lohnt sich erst später.
- tomdotio arbeitet mit 25 Milliarden am Ende des zweiten Jahres.
- Kraftwerke sollten keinen Einfluss auf die Umgebung haben (ein Erfahrungswert).
- Ab dieser Folge sind die Züge und Busse schon im leichten Plus.
- Richtig reich mit Immobilien

#12 – Optimierung

- Zinsen–Baukosten–Grundstückspreise immer anschauen (siehe Zinsfuß)
- Busse genauer ansehen
- Lagerflächen kontrollieren
- LKW-Flotte ansehen

#13 – Verkomplizierung

- Lagerflächen sind zu nahe am Terminal, besser weiter am Rand platzieren, ist später besser für
- ein Plus im Budget.
- Tom war Betatester bei „Der Bahngigant“
- Tom würde gerne eine Straße auf den Berg bauen
- Takt mit einem Abendzug erhöht – sehr speziell!
- Weichen einstellen ist nicht einfach – Besonders die Zeitgesteuerten!
- Nach und nach Straßenkorrekturen vornehmen

#14 – Wir fahren mit dem Bus

- Bei 200.000 kWh ein neues Kraftwerk errichten (größeres)
- Die Busse sind noch ohne Fahrplan, daher bekommen diese jetzt einen.
- Neue Busse für einige Gegenden sind ein gutes Mittel für Weiterentwicklung.
- Bus/LKW-Stau beobachtet!

#15 – Hauptbahnhof

- 30 Milliarden aspirin
- Zinsen von 1,73% abwarten, 100 Milliarden Kredit auf drei Jahre aufnehmen
- Zuerst Kosten für einen neuen Bahnhof planen (Hauptbahnhof)
- Danach wird etwas vorgebaut (Strecke).
- Die Güterstrecke wird verlängert.
- Ein Straßennetz wird auch gebaut.
- Immer großzügig vorbereiten (Ausfahrten von Straße und Schiene)
- 2. Kredit (20 Milliarden auf ein Jahr) für Häuserbau aufnehmen, da sonst im Minus
- Vorerst kein Personenzug ins neue Gebiet fahren lassen, weil Entwicklung langsam vorangeht, und erst nach und nach gebaut werden muss!

#16 – Der frühe Vogel…

- 20 Milliarden bis Jahresende als Reserve bereithalten
- Ein weiterer Zug sowie Optimierungen sind nötig.

- Thema Steuern wird wieder besprochen.
- 10 Milliarden für das erste Jahr an Steuern sind jetzt zu zahlen.
- Wir müssen jetzt 40 Milliarden verdienen, um die Steuern zahlen zu können
- Zu weite Strecken mit dem LKW bedeuten keinen Gewinn.
- Lagerflächen immer kontrollieren
- Stromkontrolle, weil sonst die Entwicklung gestoppt wird.

#17 – Serie 8000

- „8000er Serie“ ausgetauscht, Kapazität jetzt 900 Personen (weniger Betriebskosten)
- Eine Mitfahrt mit dem Zug!
- Gut zu beobachten: Ein Zug ist 5 km/h schneller als der Nachbarzug.
- Viele neue Züge kommen jetzt.
- Ein zweiter Zug wird ebenfalls modernisiert.
- Fragen zum Zeitverlauf werden beantwortet (Faktor 30 im Editor bedeutet eine längere Stadtentwicklung).
- Graphen zeigen nur einen Trend bzw. die Lage der Zinsen an.
- Neuer Kredit wird aufgenommen.
- Ein Kaufhausbau im Wohngebiet beginnt.

#18 – Energie und Transport

- Energieversorgung wird in einem eigenen Fenster erklärt
- Güterzüge zum Wenden lohnen sich. Als Vergleich ein Beispiel mit einer Wendeschleife
- Züge mit weiteren Strecken bedeuten auch höhere Kosten.
- Die Kraftwerke werden anhand von drei verschiedenen Typen erklärt.
- Betriebskosten sind bei allen drei Kraftwerken gleich, Wind ausgenommen, denn der ist ja variabel.
- Neues Kraftwerk soll jetzt gebaut werden (Erste Vorbereitungen dafür laufen.)
- Neue Fabrik wäre zu teuer, daher Material vom Kartenrad liefern lassen.

#19 – Good News

- Es folgt eine Vorstellung einzelner Gebäude.
- Wellnesshotel bauen
- Etwas Smalltalk über „Der Bahn Gigant“.
- Weitere Zugoptimierungen
- Ein Zug wird gegen einen größeren ausgetauscht.
- Zuglänge 8 wird benötigt, jedoch nur Bahnhofgröße 6 vorhanden, daher Umbau geplant
- Weitere Optimierungen durch höhere Zugkapazitäten
- Es folgt ein kurzer Abstecher zu „Der Bahn Gigant“.

#20 – Zu guter Letzt

- Weitere Optimierung von Zügen
- Ein Bahnhof wurde vergrößert von 6 auf 8 (mittelgroß).
- Fortsetzung der Video-Reihe bei Bahngigant

Danach folgten von Tom noch sieben Videos zum Deutschen Bahngiganten (Let’s Play: Bahngigant – A-Train 9 #1.01 bis #1.07) sowie fünf Specials mit dem Titel Let’s Check und drei Specials mit dem Titel Let’s Test.

Dieses Jahr erschien auch ein Video über die Professional Version, welche es aber nur auf Japanisch gibt.
Hier der Link

Impressum:
A-Train Journal ist ein kostenloses Fanmagazin für alle Liebhaber des Computerspiels A-Train. Es steht in keinem Zusammenhang mit irgendwelchen Unternehmen. Das Magazin erscheint unregelmäßig. Für den Inhalt verantwortlich ist Oliver, als Olly auf www.wisimcommunity.com registriert. Alle Urheberrechte liegen bei ihm. Nachrichten bitte per Mail an sein Postfach (Registrierung erforderlich). Das Magazin wird nur auf der oben erwähnten Plattform als Download angeboten und darf ohne seine Zustimmung nicht andernorts angeboten werden! Im übrigen gilt natürlich das Copyright von UIG Entertainment in Bezug auf A-Train (Der Bahngigant) sowie Contentpatch und Addons (deutsche Version)! Für die Japanische Version gilt das Copyright von Artdink. Die Inhalte des Journals werden sorgfältig geprüft. Eine Garantie für die Vollständigkeit, Richtigkeit und letzte Aktualität kann jedoch nicht übernommen werden. Alle Beiträge drücken die Ansichten der jeweiligen Autoren aus und diese können nicht für den Inhalt jedes Beitrags verantwortlich gemacht werden. Haftungsansprüche, die durch die Nutzung des pdf-Angebotes verursacht werden, sind ausgeschlossen. Es wird keine Verantwortung für Schäden, die durch hier veröffentlichte Berichte, Vorschläge etc. gegebenenfalls entstehen können, übernommen. Die Verwendung und Nutzung aller angebotenen Informationen geschieht auf eigene Gefahr. Dies ist ein privates elektronisches Medium und verfolgt keinen kommerziellen Zweck.

Videotipp & Bilderrätsel

Der heutige Videotipp kommt aus Japan, von dort, wo A-Train zu Hause ist. Und das merkt man auch ganz deutlich, wenn man sich die zahlreichen professionellen Videos ansieht, die es dort gibt (jedoch in japanischer Sprache). Kurioserweise bin ich dabei gleich über ein Rätsel gestolpert.



Wenn ich das Video richtig verstanden habe, handelt es sich um eine fiktive Strecke, die den Namen „Niconi Railway Co., Ltd." trägt und entlang der Ostküste Japans führt.
Gleich zu Beginn sieht man die Ausfahrt zahlreicher Züge aus den Abstell- bzw. Rangierbahnhöfen. Weiter geht es dann mit moderner Musik und sehr flottem Tempo (man hat wohl bei der Videoaufnahme die Forward-Taste gedrückt – sonst würde der Film wohl Stunden dauern) entlang einer schönen City vorbei an einigen Bahnhöfen. Nach einiger Zeit kommen wir schließlich zur „Taipei Branch". Es ist ein sehr großer Bahnhof mit 14 Gleisen! An dieser Stelle daher die Frage an alle A-Train Spieler: Gibt es diesen Bahnhof wirklich im Baumenü? Ist dieser gar ein japanischer Mod?? Schaut euch bitte die beigefügten Screenshots an und rätselt selbst.
Im weiteren Verlauf des Videos wendet sich die Strecke dem „Landleben" zu und erreicht auch bald die japanische Küste. Einfach herrliche Landschaftaufnahmen. Fast könnte man meinen, wir befänden uns im Train Simulator von Microsoft.
Es gibt noch ein weiteres Rätsel zu lösen: Wie haben die „Bauherren" die Kartengröße realisiert? Mit dem entsprechenden Schnitt lässt



Rätselfragen:

1) Gibt es diesen Bahnhof bei A-Train wirklich?

2) Wie haben die Bauherren" die Kartengröße realisiert?

sich natürlich viel machen, aber wie viele Maps mussten für dieses Video angefertigt werden?
Wer Lust hat, ist herzlich im A-Train-Bereich der Wisim-Community eingeladen, seine Lösungen zu posten.

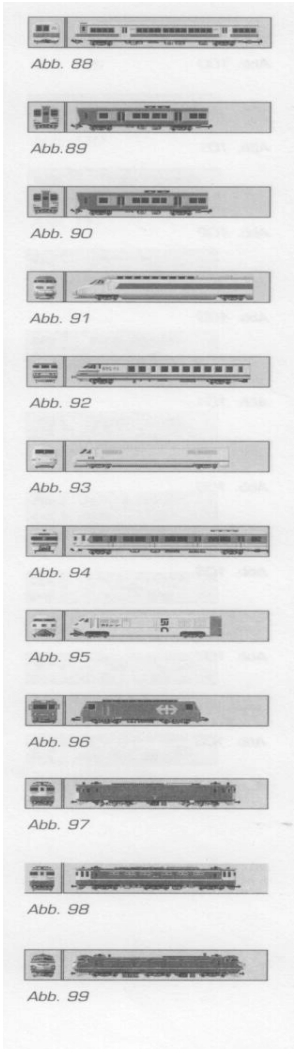
Und hier der Link zum Video



Kritische Betrachtungen

Wie die Zeit doch vergeht. Und meistens viel schneller, als man es gerne hätte. Ich erinnere mich noch genau, als wäre es gestern gewesen, da versuchte ich auf meinem 486er (ab 1989 mit 16 bis 100 MHz) krampfhaft meine erste Version von A-Train mittels DOS (Microsoft Disk Operating System, Microsofts erstes Betriebssystem für x86-PCs, von den späten 80er bis in die frühen 90er Jahre) endlich zum Laufen zu bringen. Die Folgeversion A4 bereitete mir mit einer CD-ROM-Version noch mehr Probleme. Nun musste ich immer wieder zwischen Windows und DOS herumspringen und mir manuell die benötigten 2048 KB EMS-Speicher freimachen. Wenn ich mir hingegen die heutigen Probleme von A-Train ansehe, so haben sich diese in eine andere Richtung verschoben.

Es ist wohl ein Phänomen der heutigen Zeit, dass wir viele Dinge im täglichen Leben schon als selbstverständlich ansehen. Sei es der zweite Fernseher mit den 50 oder 100 Programmen oder das private Auto, mit dem wir jeden Morgen auf die Arbeit fahren. Leider hielt diese Selbstverständlichkeit auch in der Spielewelt Einzug. Ja, schlimmer noch, wenn nicht ein neues Spiel die gleichen Features wie die berühmte, 100.000 Mal verkaufte Konkurrenz aufweist, wird gleich gemeckert und das Produkt in die Schublade geräumt, oder schlimmer noch: sofort gelöscht und zurückgeschickt. Vor 27 Jahren waren wir Kids heilfroh, wenn endlich mal was Neues auf den Markt kam. Nur wenn die Diskette fehlerhaft war, wurde ausgetauscht! Nun ja, damals waren wir zugegebenermaßen auch nicht so verwöhnt wie heute. Im Fall von A-Train hat sich in diesem langen Zeitraum einiges verbessert, aber zu einem Massenspiel wie Cities in Motion oder gar Sim City wurde es nie – und das obwohl es bereits in der neunten Version auf dem Markt ist!
Viele der gemachten Verbesserungen betreffen nicht nur die Grafik oder den besonderen Mix aus Wirtschafts- und Eisenbahnsimulation, sondern die Liebe zum Detail in der Spielmechanik. Ja, und genau da liegt der Hund begraben. Eingefleischte Liebhaber konnten sich über 25 Jahre mit der besonderen Handhabung vertraut machen. Neueinsteiger kommen sich wie erschlagen vor, wenn sie mit der Komplexität des Spieles konfrontiert werden. Von manchen Einstellungen ganz zu schweigen. Erschwerend kommt noch dazu, dass das „Handling“ mit der Maus bzw. Tastatur alles andere als modern ist. Die meisten Games verwenden eine viel einfachere und intuitivere Steuerung! Weiters wünschen sich manche Spieler auch europäische Fahrzeuge. Wieso diesem Umstand in älteren Versionen Rechnung getragen wurde, heute aber nicht mehr, ist mir ehrlich gesagt ein Rätsel!
Diese Fakten schrecken leider viele Neueinsteiger ab. Dazu kommt noch, dass das Spiel nicht an einem Sonntagnachmittag erlernt werden kann. Es braucht Zeit, Liebe und Hingabe, um zur vollen Entfaltung zu gelangen. Ja, ich weiß, das mag für viele kitschig klingen, aber wer diese drei Dinge beherzigt und obendrein seinen Horizont für eine andere „Art“ von Computerspiel öffnet, wird bald viel Freude mit A-Train haben… Es ist halt eine eigene Welt, sowohl am Bildschirm als auch im Kopf.



Eine kleine Auswahl der Züge von A-Train 4.0 aus dem Jahre 1995. Damals gab es sogar den ICE (Abb. 93) oder eine Lok der SBB (Abb. 96).

Neue Downloads

hohe Berge....weite Täler, eine Map von yayap_Berlin
Fujiyama-Map von mir auf Basis einer Karte von Simugamer auf der BahnGigant Fanpage

Fujiyama-Map Kartenübersicht

